

# Evangelische Jugendzentrale Donnersberg

## Thema: „Märchen“

Für eine Gruppe von 20 Kinder im Alter von 8 bis 12 Jahren. Die Spielleiter sind als Märchenfiguren verkleidet. Alle Spielutensilien sind in einem alten (Märchen)koffer untergebracht und werden jeweils vor den einzelnen Spielen aus diesem „hervorgezaubert“. Als Wertungstafel wird eine Tafel verwendet, bei der jede Gruppe die charakteristische Figur ihres Märchens zugewiesen bekommt und mit jedem gewonnenen Spiel dem Schatz eine wenig näher rückt.

### 1) Gruppenfindungsspiel:

Die Gruppe wird in 4 Gruppen aufgeteilt. Zur Einteilung werden an alle Kinder Zettel ausgeteilt, auf denen unterschiedliche Märchenfiguren aus vier verschiedenen Märchen stehen. Es ist darauf zu achten, dass es keine Doppelungen gibt (z.B. zwei Märchen in denen ein Wolf vorkommt).

#### 1 Rotkäppchen

- ☺ Oma
- ☺ Rotkäppchen
- ☺ Wolf
- ☺ Jäger
- ☺ Korb mit Wein und Kuchen

#### 3 Hänsel und Gretel

- ☺ Hexe
- ☺ Hänsel
- ☺ Gretel
- ☺ Lebkuchenhaus
- ☺ Backofen

#### 2 Schneewittchen

- ☺ Schneewittchen
- ☺ Zwerg
- ☺ Stiefmutter
- ☺ Vergifteter Apfel
- ☺ Prinz

#### 4 Das tapfere Schneiderlein

- ☺ Riese
- ☺ Mücke
- ☺ Wildschwein
- ☺ Einhorn
- ☺ Tapferes Schneiderlein

## 2) *Märchen im Spiel*

Die nun neu gebildeten Gruppen haben als erste Aufgabe ihr Märchen den anderen Gruppen vorzuspielen. Als zusätzliche Schwierigkeit müssen sie folgende vier Gegenstände in ihr Märchen einbauen:

- ☺ Harry Potter Band
- ☺ Kuscheltier
- ☺ CD
- ☺ Schlüssel

Die Gruppen haben 10 Minuten Zeit zum Einstudieren. Es wird nach der richtigen Handlung und nach der kreativen Einbringung der vier Gegenstände bewertet.

## 3) *Der gestiefelte Kater*

Jede Gruppe muss auf Zeit einen Stuhl mit vier Unterschiedlichen Gummistiefeln „besohlen“. (Die Stiefel sind aus den jeweiligen Teilnehmerzimmern zu holen)

Als Alternative kann einem Kleingruppenmitglied die Augen verbunden werden. Dieses muss dann einen Stuhl mit vier Schuhen bestücken. Die Stühle werden in vier Ecken aufgestellt und die 16 benötigten Schuhe in der Raummitte auf den Boden gelegt. Wer als erster seinen Stuhl „beschlagen“ hat, hat gewonnen.

## 5. *Märchenalphabet*

6. Jede Gruppe bekommt ein Blatt mit dem Alphabet ausgeteilt. Die Aufgabe besteht darin, zu jedem Buchstaben ein Märchen zu finden. Für jedes Märchen an einem Buchstaben gibt es 5 Punkte. Werden für einen Buchstaben mehrere Märchen gefunden, gibt es für jedes weitere nochmals zwei Punkte. Die Gruppe, welche die meisten Punkte hat, darf vorrücken.

## 4) *Ragediku*

Die Gruppen setzen sich hintereinander auf den Boden, so dass der jeweils erste der Gruppe dem Spielleiter zugerichtet ist. Dieser steht hinter einem Stuhl. Er verliest verschiedene Zitate aus Märchen. Aufgabe des Gruppen-Ersten besteht darin, zuerkennen, aus welchem Märchen das jeweilige Zitat stammt und dann als erster auf den Stuhl zu kommen und die Antwort zu geben. Stimmt die Antwort, bekommt die Gruppe Punkte gutgeschrieben, wenn nicht, bekommen die anderen Gruppen Punkte.

Nach jedem Zitat begeben sich die Gruppen-Erste an den Schluss der Reihe. Danach wird der Vorgang mit dem nächsten Zitat wiederholt

1 Heinrich der Wagen bricht

☺ *Der Froschkönig*

2 ...Esel streck dich, Knüppel aus dem Sack

☺ *Tischlein deck dich*

3 Liebe Mutter, ich stecke im Uhrenkasten!

☺ *Der Wolf und die sieben Geißlein*

4 ...heute back ich, morgen brau ich, übermorgen hol ich der Königin ihr Kind!

☺ *Rumpelstilchen*

5 ...weiß wie Schnee, rot wie Blut, schwarz wie Ebenholz

☺ *Schneewittchen*

6 ...aber Großmutter...

☺ *Der Wolf und die sieben Geißlein*

7 ...lass dein Haar herunter!

☺ *Rapunzel*

8 ...der wind, der Wind, das himmlische Kind!

☺ *Hänsel und Gretel*

9 Bäumchen rüttel dich, Bäumchen schüttel dich,...

☺ *Aschenputtel*

10 Aber Großmutter...

☺ *Rotkäppchen*

11 ...ich habe mich am Fuß gestoßen, streich Teig darüber!

☺ *Der Wolf und die sieben Geißlein*

12 Ich bin so satt, ich mag kein Blatt

☺ *Tischlein deck dich*

13 Ruggediku

☺ *Aschenputtel*

## 7. *Hänsel und Gretel*

8. Wir sind jetzt mit Hänsel und Gretel im finsternen Wald unterwegs und haben das Knusperhäuschen der Hexe entdeckt! Hänsel und Gretel, welche ja beide schon lange nichts mehr gegessen haben, sind sehr hungrig und haben bereits begonnen große Stücke des Häuschens aufzuessen. Die böse Hexe hat dies natürlich bemerkt und ist sehr wütend!!! Sie will nicht nur Hänsel und Gretel in ihre Gewalt bringen, sondern hat es auch

auf uns abgesehen! Wir haben deshalb mit ihr einen Pakt geschlossen: sie lässt uns in Frieden weiterziehen, wenn es uns gelingt, ein Miniaturhaus zu bauen.

→ Jede Gruppe erhält eine Packung Butterkekse und muss damit (auf Zeit) ein „Kartenhaus“ bauen. Bewertet wird, welches Haus nach Ablauf der Frist noch steht – und wie viele Kekse verbaut wurden!

## 9. *Der Märchenkoffer Philipp*

Der Spielleiter „zaubert“ aus dem Märchenkoffer allerhand Gegenstände hervor, die irgendwie etwas mit Märchen zu tun haben (z.B. Wäscheklammer von Frau Holle, Rotkäppchens rotes Käppchen, Der Spiegel von Schneewittchen, ...) und stellt sie den Kindern vor. Aufgabe der Gruppe ist es, sich so viele Gegenstände wie möglich zu merken, denn nach der Vorstellung werden alle Gegenstände in den Koffer gepackt und die Gruppen bekommen ein Blatt Papier und einen Stift und müssen in 2 Minuten so viele Gegenstände wie möglich aufschreiben.

Wertung: Für Jeden Gegenstand gibt es einen Punkt und für das dazugehörige Märchen noch mal einen Punkt!

z.B.:

- vergifteter Kamm aus Schneewittchen = 2 Punkte
- (vergifteter) Kamm = 1 Punkt
- Schneewittchen = 0 Punkte